



A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS LÚDICO-RECREATIVOS PARA O 2º ANO DA E. M. E. I. E. F. PAULO FREIRE DE BURITIS - RO

VALDEIR DE OLIVEIRA ASSIS

ARIQUEMES - RO

2012

VALDEIR DE OLIVEIRA ASSIS

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS LÚDICO-RECREATIVOS
PARA O 2º ANO DA E. M. E. I. E. F. PAULO FREIRE DE
BURITIS-RO**

Monografia elaborada e apresentada como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II e do Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília– Polo Ariquemes –RO.

Orientador: JUAN ADÁLIO B. CONROY

ARIQUEMES - RO

2012

TERMO DE APROVAÇÃO

VALDEIR DE OLIVEIRA ASSIS

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS LÚDICO-RECREATIVOS PARA O 2º ANO DA E. M. E. I. E. F. PAULO FREIRE DE BURITIS-RO

Trabalho monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II e no Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília – Polo Ariquemes -RO

Professor...

Professor...

Professor...

DATA: 08 de Dezembro de 2012

CONCEITO FINAL: _____

ARIQUEMES/RO

2012

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho às pessoas que sempre estiveram ao meu lado , me acompanhando, apoiando e acreditando com fé em minha vitória: Meus pais Maria Lucia e Elcio, meus irmãos e minha esposa Maria Valeria que nunca me permitiu esmorecer e desistir.

A eles, o meu amor incondicional, pois são preciosidades em minha vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter iluminado o meu caminho e ter dado a oportunidade de cumprir mais essa etapa em minha vida.

Nessa jornada trilhada desde o início dessa graduação muitas pessoas participaram dessa caminhada. Todos especiais a seu modo.

Aos meus pais que sempre estiveram do meu lado em todos os momentos vividos, quando não próximos em oração;

A minha esposa que é mais um dos motivos de minha conquista e felicidade;

Aos professores que se dedicaram proporcionando esse processo de aprendizagem e são responsáveis por eu estar concluindo mais essa etapa em minha vida;

Aos colegas de curso que pelos laços de amizade criados proporcionaram tantos momentos bons;

Obrigado a todos vocês, que com suas ações e incentivo me fizeram crescer, como pessoa e profissional.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 Objetivo Geral.....	13
1.1.1 Definição do objetivo geral	13
1.2 Objetivos Específicos	13
2. REVISÃO DE LITERATURA	14
2.1 A Educação Física e a recreação escolar	14
2.2 O jogo lúdico e o “brincar”	15
2.3 Multidisciplinaridade.....	21
2.4 Aspectos motores	22
4. APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	28
5. CONCLUSÃO	43
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
7. ANEXOS	49
8. APÊNDICE.....	54

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Gráfico do tempo de atuação dos professores pesquisados na escola _	29
Figura 2 - Gráfico representativo da aplicação de aulas de Educação Física escolar dirigida _____	30
Figura 3 - Gráfico representativo da Fundamentação das aulas (PCN e Proposta Curricular) _____	34
Figura 4 - Gráfico representativo da Clareza dos Objetivos nas aulas de Educação Física _____	36
Figura 5 - Gráfico da utilização das atividades lúdicas nas aulas _____	39
Figura 6 - Gráfico da ação das atividades lúdico-recreativas de forma multidisciplinar _____	41

LISTA DE ABREVIATURAS

PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais

E.M.E.I.E.F. - Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental

TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo investigar as aplicações das atividades lúdico-recreativas no processo educacional. A princípio, analisa-se a importância desses jogos para os alunos segundo a literatura através de estudos e pesquisas relacionadas a temática lúdica, jogo, o brincar e atividades recreativas. O trabalho deu sequência com a realização de uma pesquisa de campo que procurou identificar qual a visão dos professores E. M. E. I. E. F. Paulo Freire de buritis - RO a respeito desse assunto. Por fim relacionou-se as conclusões referente as atividades no currículo escolar e seu desenvolvimento, impedimentos e necessidades. Esse estudo pode analisar a relevância dos jogos lúdicos nas aulas de Educação Física e sua ação multidisciplinar na visão dos professores pesquisados.

Palavras chave: Jogos lúdico-recreativos – Educação Física – Ludicidade

ABSTRACT

This work Completion of course aimed to investigate the applications of leisure-recreational activities in the educational process. At first, we analyze the importance of these games for students according to the literature through studies and research related to thematic play, play, play and recreational activities. The following work has to carry out a field survey which sought to identify the teachers' view E. M. E. I. E. F. Paulo Freire of Buritis - RO on this matter. Finally the conclusions related to the activities concerning the school curriculum and its development, impediments and needs. This study may examine the relevance of educational games in physical education classes and his multidisciplinary action in view of the teachers surveyed.

Keywords: leisure-recreational games - Physical Education – playfulness

1. INTRODUÇÃO

Esse estudo tem por objetivo apresentar os aspectos representativos sobre a relevância dos jogos lúdicos nas aulas de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Para tal será verificado as características das aulas e a aplicação delas segundo os professores das turmas pesquisadas.

Os efeitos do brincar são constantemente investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

Por esse motivo a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente propício para o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. A literatura propõe que as aulas recreativas valorizem o processo criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

Os profissionais em educação, principalmente os da área de Educação Física, devem perceber que a forma de ensinar é essencial para que aconteça uma aprendizagem significativa. E que a atividade lúdica tende a promover melhorias no processo de ensino-aprendizagem.

Saber como a ludicidade pode ser utilizada como ferramenta de auxílio para a assimilação do conhecimento de diversas disciplinas do currículo escolar e de que forma ela age diretamente no processo de alfabetização, tendo como base as aulas de Educação Física escolar, é um fator que merece atenção.

Entender como o professor, através de jogos lúdicos, pode agir é primordial para que a aprendizagem seja realmente transformadora. Visto

que o papel do professor de Educação Física é contribuir para o enriquecimento do conhecimento dos alunos e valorizar suas fases de conhecimento, definidas por diversos autores da literatura de pesquisa.

Para tanto, entender como os jogos lúdicos são desenvolvidos nesse contexto escolar exige não só observar a escola, o docente ou os alunos e sim todo o contexto cultural em que a entidade se insere. Outro passo é verificar como acontece a multidisciplinaridade na escola sabendo que os professores das turmas do primeiro ciclo do Ensino Fundamental não contam com um profissional de Educação Física que atenda seus alunos.

Perante esse contexto, estruturou o seguinte problema da pesquisa: **Qual é a importância dos jogos lúdico-recreativos, para os alunos do 2º ano matriculados na E. M. E. I. E. F. Paulo Freire, segundo a opinião dos professores que ministram as aulas de Educação Física?** Esse estudo parte de uma análise científica da Educação Física na escola e seus valores nas séries iniciais com o pressuposto de identificar a ação dos jogos lúdicos nas aulas de recreação escolar para as séries iniciais.

A princípio há a visão de diversos autores sobre a ludicidade, brincadeiras e jogos, a multidisciplinaridade e a importância de desenvolver jogos com características lúdicas na escola. Em seguida com a pesquisa de campo buscou-se compreender melhor a visão dos professores quanto aos jogos lúdico-recreativos dando consistência a pesquisa.

Espera-se que este trabalho elucide sobre a ação dos jogos lúdico-recreativos no contexto escolar da Escola M. E. I. E. F. Paulo Freire contribuindo assim com o conhecimento científico e que o mesmo sirva de recursos para o processo de ensino e aprendizagem.

1.1 Objetivo Geral

Identificar a relevância dos jogos lúdico-recreativos, para os alunos do 2º ano do Ensino Fundamental da E. M. E. I. E. F. Paulo Freire de Buritis – RO, segundo a opinião dos docentes da referida escola.

1.1.1 Definição do objetivo geral

Esse objetivo busca esclarecer e refletir sobre a importância dos jogos lúdico-recreativa no contexto da entidade pesquisada buscando, segundo a visão dos professores que ministram as aulas de Educação Física. Esclarecendo assim o problema proposto.

1.2 Objetivos Específicos

- Apresentar aspectos sobre Educação Física, recreação, jogos lúdicos e brincar;
- Descrever o caráter multidisciplinar e sua relevância na aplicação dos jogos lúdico-recreativos;
- Apontar as contribuições das atividades lúdicas para os alunos;
- Verificar a visão dos professores respeito da importância dos jogos lúdico-recreativos para os alunos do 2ª ano do Ensino Fundamental da escola pesquisada.

2. REVISÃO DE LITERATURA

Nessa seção primária serão abordados aspectos representativos sobre a importância da Educação Física recreativa nas séries iniciais enfatizando a ludicidade, jogos recreativos, a ação pedagógica e o caráter multidisciplinar visto pela disposição de diversos autores pesquisadores sobre a partir de experiências e trabalhos conceituados.

2.1 A Educação Física e a recreação escolar

A Educação Física é um componente curricular obrigatório no ensino básico da educação brasileira e, como tal, integra-se à proposta pedagógica das escolas (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, 1996, complementada pela Lei nº 10.793, de 2003). Ela é responsável pelo desenvolvimento de habilidades e competências e deve ser apresentada com a mesma significância de disciplinas como Língua Portuguesa, matemática entre outras disciplinas.

Ela é tida no primeiro e segundo ciclo do Ensino Fundamental como “recreação”. Tal termo provém do verbo latino “Recreare”, que significa recrear, reproduzir, renovar, e compreende as atividades espontâneas, criadoras e prazerosas, que a pessoa busca para ocupar melhor o seu tempo livre, conforme salienta Guerra (1982, p. 11).

Os objetivos da disciplina devem contemplar, reconhecer e respeitar as experiências e necessidades dos seus alunos – desenvolvendo de forma integrada os aspectos cognitivo, afetivo e psicomotor – e assumir o movimento como o objeto de aprendizagem no projeto pedagógico das escolas.

A Educação Física na escola tem grande importância em todos os segmentos da educação básica e essa importância é atribuída ao fato de a

mesma promover: o desenvolvimento integral do aluno, a socialização, a vida saudável, espírito de equipe, distração, relaxamento e prática de esportes.

Vygotsky (1994, apud MARCOS e KRUG 2008) afirma que os alunos nas aulas de Educação Física participam das diversas experiências corporais para as quais são provocados. As relações entre os colegas provocam o simbolismo e a necessidade de comunicação nos participantes. Se a aquisição dos processos mentais superiores se dá através do meio e as experiências lúdicas são provocadoras naturais de novas zonas proximais, então a Educação Física que se utiliza do movimento como ferramenta pedagógica é propícia para a ampliação das aprendizagens.

O professor pode relacionar-se com seus alunos, permitindo ser um amigo em diversos momentos. Não adianta o professor somente querer ensinar e esquecer-se de aprender, é preciso saber se algo está errado com a criança; pelo simples fato de ela, na atividade e na execução de um exercício, não conseguir ter a capacidade para realizá-lo (MOREIRA, 2004).

O ambiente de ensino atualmente é caracterizado pelo ensino contextualizado, compreendendo a importância da realidade do educando e sabendo que o aluno não chega à escola vazio de vivências.

Fazendo referência a importância da ludicidade, evidencia-se que a ela é uma ferramenta importante no combate ao baixo rendimento escolar e a falta de interesse, pelas crianças e jovens, no processo educativo.

2.2 O jogo lúdico e o “brincar”

O lúdico tem sua origem na palavra "ludus" que quer dizer jogo, a palavra evoluiu levando em consideração as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido de jogo. O lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se pela espontaneidade, funcionalidade e a satisfação do indivíduo pela prática. Na aplicabilidade das

atividades lúdicas considera-se não somente o resultado, mas a ação, o movimento, as vivências proporcionadas.

Huizinga (1938) associa o jogo ao lúdico e nos leva a crer que o jogo é tão essencial quanto o raciocínio e a fabricação de objetivos. O lúdico tem papel fundamental no aprendizado, entretanto não é o componente único do jogo.

Tudo que é cansativo, monótono, desagradável, enfadonho, entediante se opõe a caracterização do lúdico. O jogo que não propõe a criança ao desafio, ao prazer, é desestimulante e ineficaz a aprendizagem da criança.

A criança brinca porque gosta. O adulto brinca porque quer, sempre voluntariamente, com liberdade. O jogo é superficialidade, divertimento é uma categoria primária da vida, supralógico, contendo espírito e instinto humano. Huizinga (2000).

A influência dos jogos lúdicos na aprendizagem é complexa e envolve uma gama de estudos e conceitos: partindo de valores culturais e de estrutura física ambiental.

O jogo em sua ação é essencial para o desenvolvimento sensorial-motor e representativo na aquisição das múltiplas inteligências. Para Piaget (1976, p.160) “O jogo tem poder de transformar o real em função das necessidades múltiplas do eu [...] jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.”

Piaget (1998) acredita que o jogo é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício, aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Por volta dos 2-3 anos e 5-6 anos nota-se a presença e necessidade dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de, não somente relembrar mentalmente o acontecido, mas executar a representação.

Para Murcia (2005), o jogo está diretamente ligado a espécie humana, que sempre jogou em todas as circunstâncias e em todas as culturas. Desde a infância, através do jogo aprendeu normas de comportamento que o ajudou a se tornar adulto, portanto aprendeu a viver.

Desta forma, percebe-se que o jogo ajuda na evolução da aprendizagem do aluno, desenvolvendo o aspecto cognitivo, motor, físico, afetivo, além de facilitar a aquisição dos valores humanos em sua formação. Ele é um excelente meio didático, sendo utilizado para se alcançar êxito no ambiente escolar.

As atividades de jogo devem ser prazerosas para a criança e permitir ela experimentar a situação proporcionada pelo jogo. Não é permitido obrigar uma criança a brincar, o professor deve incentivá-la a participar das atividades propostas. O jogo lúdico deve ser prazeroso para que as possibilidades de aprendizagem sejam alcançadas. Brincando a gente tem espaço de aprender (FREIRE, 2002).

A influência dos jogos lúdicos na aprendizagem é complexa e envolve uma gama de estudos e conceitos: partindo de valores culturais e de estrutura física ambiental. Tendo como base e referência a importância da ludicidade para a alfabetização evidencia-se que a ela é uma ferramenta importante no combate ao baixo rendimento escolar e a falta de interesse, pelas crianças e jovens, no processo educativo.

Para Antunes (2001) o jogo em seu sentido etimológico, e visto com um divertimento, brincadeira, passatempo, sujeito a regras que devem ser analisadas quando se joga. Teixeira e Figueiredo (1970), afirmam que essa atividade é um elemento constante, é um seguro natural que desperta a capacidade do educando, criando situações nas quais o aluno poderá revelar o seu caráter, permitindo ao professor intervir direta e oportunamente em suas ações.

Segundo Redin (2000, p.64)

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano além do valor incontestado do movimento interno e externo para o desenvolvimento físico, psíquico e motor. A criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e da representação simbólica. A imaginação dissipa as barreiras do mundo rompendo seus limites. A criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma.

Piaget (1978) salienta que o jogo aparece como um comportamento reconhecível, facilmente elucidado a partir da mímica, do riso, da ação da criança. O jogo não é um fim, segundo Brougère (1998, p.115), mas sim um dos meios, “mais freqüentemente sob sua forma dirigida, de acesso ao exercício físico”. E completa, dizendo que o jogo recreativo é uma “forma de diversão conferida às lições e exercícios”.

Jogo é o que o vocabulário científico denomina ‘atividade lúdica’, quer essa denominação diga respeito a um reconhecimento objetivo por observação externa ou ao sentido pessoal que cada um pode ter, em certas circunstâncias, de participar de um jogo (BROUGÈRE, 1998).

Alguns autores enfatizam mais o jogo como forma de exercício físico, e outros, como uma maneira de educar corpo e mente, dando importância para os sentimentos do educando.

Os jogos nas aulas de Educação Física são um meio interessante de educar. Segundo Faria Jr. (1974, p. 95) os jogos contribuem para o “desenvolvimento integral do educando, uma vez que eles atuam sobre o desenvolvimento físico, psicológico e social dos alunos”.

Para Santin (1990 apud ENDERLE e JUNIOR 2009), o jogo é a forma do indivíduo encontrar-se com sua corporeidade com liberdade e espontaneidade. O jogo está relacionado as vivências do indivíduo e é uma forma de compreender o processo de organização social, podendo ainda ser uma forma

de possibilitar e enriquecer atitudes motoras. Isso porque o jogo tem uma importância particular “por dar a cada indivíduo a possibilidade de se exprimir graças à prática lúdica de significados inconscientes” (FARIA JR, 1999, p. 416).

Segundo Benjamim (1984) o jogo, e nada mais, que a luz de todo hábito. Para esse autor todo hábito entra na vida como brincadeira e o brincar em sua forma mais rija e inibida sobrevive um restinho de jogo até o final. Formas petrificadas e irreconhecíveis de nossa primeira felicidade, de nosso primeiro terror, eis os hábitos.

Já o jogo, segundo os conceitos de Rosamilha (1979) é um modo de estar com o mundo, um modo de lidar com os absurdos da condição humana. Para o autor, o jogo tem essência criativa, sendo fundamental para lidar com situações de choques e conflitos. O jogo é uma forma construtiva e prazerosa de vivenciar novas experiências. É possível, para o sujeito, através dele, criar elos entre a fantasia e o real, entre o mundo em que gostaria de estar e o mundo em que tem que viver.

Tal possibilidade, segundo Antunes (2001), contribui para a estimulação da inteligência. Visto que o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à mediação individual.

Para Brougère (1998), o jogo é uma forma de chamar a atenção, de conquistar a criança, de levá-la a expressar-se naturalmente, de testar suas possibilidades e suas atitudes diante de diferentes situações além de ser uma forma de refazer as forças do aluno para que este esteja novamente disposto a realizar as tarefas da aula. Dessa forma o jogo assume um papel importante nas aulas de Educação Física, já que possibilita ao indivíduo mostrar seu potencial e seu poder de criação, de maneira prazerosa e descontraída, oportunizando a descoberta de seu corpo, do autocontrole e do respeito com o próximo.

O jogo e a brincadeira são tratados aqui num mesmo sentido, com o mesmo significado, pois tanto o brincar como o jogar referem-se às atividades que permitem o aluno desenvolver a criatividade, a imaginação, a construção da aprendizagem da forma que melhor se adaptem de maneira que esse aprendizado se torne prazeroso para ele.

Júnior (2005) relaciona a ludicidade a liberdade, a criatividade, a imaginação, a participação, a interação, a autonomia além de outras qualificações que podem ser atribuídas a riqueza que há quando se refere a ferramenta lúdica.

O brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria, porque na brincadeira não há trapaça, há sinceridade, engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, renovamos sentimentos e emoções, nossa necessidade de conhecer e reinventar desenvolvendo a concentração, melhoria na atenção e muitas outras habilidades (FRIEDMANN, 1992).

Quanto a situação da aprendizagem, CUNHA (1994) considera a aprendizagem através da brincadeira como uma “situação delicada”, entendendo que o professor seja capaz de respeitar e incentivar o interesse da criança, dando-lhe possibilidades para que envolva em seu processo de aprendizagem, ou, do contrário, perde-se a riqueza que o lúdico representa e acaba por criar situações que possam acarretar frustrações a criança.

O brincar, segundo Winnicott (1975, p.80):

Faz bem para saúde e facilita o crescimento. É brincando que o adulto ou a criança liberta a criação. É brincando que o indivíduo pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu.

Ao brincar, as crianças dominam suas angústias e controlam seus impulsos, estabelecem contatos sociais, desenvolvem habilidades motoras e conhecimentos, e estimula a criatividade.

Para Kude e Bonamigo (1991), brincar é uma forma natural de aprendizado e, a atividade lúdica pode ser considerada uma forma de educar eficaz, onde o educando, a partir da experiência de brincar, cresce fisicamente, socialmente, cognitivamente e controla suas emoções.

Para Santin (1990, p27)

O indivíduo que brinca é espontâneo, e no ato de brincar, a realidade é transformada, personagens e mundos de ilusão são criados, colocando-se diante de desafios, riscos, de imprevistos, de suspense. O jogo lúdico apresenta uma dimensão humana que proporciona alegria e euforia a criança ao perceber suas possibilidades e a oportunidade de representá-las e retratá-las.

Almeida (1987) defende que a educação lúdica, nas mãos de um professor competente que saiba valorizar e respeitar os conhecimentos e limitações de seus alunos, tem o poder de promover a unificação, de libertar e transformar as condições de vida que se encontra o educando. A prática lúdica é desafiadora e inovadora, possível de ser aplicada e pode ser uma arma capaz de mutilar nas mãos de professores despreparados, não só no sentido real da proposta, mas negar o próprio ato de educar.

2.3 Multidisciplinaridade

A ludicidade, voltada para as múltiplas aprendizagens, tem característica multidisciplinar. De acordo com Menezes (2002), a multidisciplinaridade consiste em um conjunto de disciplinas trabalhadas simultaneamente, sem fazer aparecer as relações que possam existir entre elas.

Segundo Piaget (1998) a multidisciplinaridade ocorre quando para solucionar um problema é preciso obter informação de duas ou mais ciências ou setores do conhecimento sem que as disciplinas envolvidas no processo sejam elas mesmas modificadas ou enriquecidas.

A multidisciplinaridade não permite que os conhecimentos de uma determinada disciplina fiquem presos somente a ela, pois a aprendizagem não permite barreiras limitadoras. Os conhecimentos das diversas ciências podem apresentar informações necessárias para a solução de um determinado problema e, a utilização dessas informações para tal resolução, caracterizam a multidisciplinaridade, pois, para isso não se limita ao conhecimento de uma única ciência.

Segundo Rego (1994), o educador tem como função ser um facilitador das atividades por ele dirigidas, sendo necessário em determinados momentos orientar e dirigir o processo prático das aulas intervindo e direcionando para que seja alcançado o objetivo proposto para a aula. Ainda de acordo com esse autor, este profissional deve participar das brincadeiras e propor para as crianças questionamentos sobre a prática e a autoavaliação a fim de desenvolver atitudes cooperativas entre as crianças.

2.4 Aspectos motores

Desde a sua concepção, o indivíduo adquire, ou aprende a dominar suas funções motoras. Tais funções acarretarão o aprimoramento motor e farão com que o organismo alcance sua maturidade.

Por meio do movimento a criança desenvolve seus processos motores. Os movimentos surgem muitas vezes porque a criança tende a imitar os adultos que a rodeiam ou inspiram-se em outras crianças para executar suas práticas (DIEM, 1980).

Ingressando na escola, a criança torna-se integrante de mais um grupo social, o escolar. Esse novo grupo exige modificações e adaptações das estruturas afetivas, cognitivas, motoras e sociais.

Para Gallahue e Ozmun (2002) o desenvolvimento motor sofre grande influência do meio social e biológico podendo sofrer

alterações durante seu processo de formação e desenvolvimento. Sabe-se que a escola é um dos locais que ofertam espaços adequados para o desenvolvimento motor da criança. Brincar é um meio importante para desenvolver a aprendizagem das crianças nessa fase.

Os aspectos biológicos relacionados às mudanças maturacionais, às experiências ambientais que conduzem ao aprendizado e às alterações fisiológicas exigem respostas motoras adaptadas às demandas ambientais e a novos objetivos em qualquer fase da vida humana. O modelo de ampuheta de fases e o ampliado de Gallahue (2005) tentam descrever e explicar o processo contínuo-descontínuo de mudanças motoras ao longo do tempo. Esse modelo oferece normas indicadoras sobre como buscar respostas para determinados problemas. Busca explicações para o entendimento das mudanças que acontecem ao longo do tempo, especialmente pela interação de fatores relacionados ao indivíduo, ao ambiente e a tarefa.

Em termos de habilidades e conhecimentos, Gallahue (2008) afirma que a pessoa educada especificamente na Educação Física deve ser capaz de: demonstrar competência em habilidades motoras gerais e em algumas habilidades específicas; aplicar conceitos e princípios de movimento ao aprendizado de habilidades motoras; exibir comportamento social e pessoal responsável em locais de atividade física; manifestar compreensão e respeito pelas diferenças entre as pessoas em locais de atividade física.

Perante esse contexto a atividade lúdica convida a criança a expressar-se de diversas formas, como movimentos corporais, convivência social, dramatizações entre outras. No espaço lúdico, a criança tende a desenvolver suas potencialidades e compartilhar experiências em um processo de convivência dinâmica.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física (1998) enfatizam a importância de se respeitar o universo cultural dos alunos e de explorar as possibilidades educativas de sua atividade lúdica e,

gradativamente, desafiá-los através de tarefas cada vez mais complexas tendo em vista à construção do conhecimento.

Para a eficácia do ensino é preciso acompanhar às crianças na prática das atividades e analisar suas necessidades e interesses. Dessa forma, entender a relação entre a idade da criança com a fase e característica motora pelas quais passam, permite um melhor acompanhamento do desenvolvimento motor. A importância do conhecimento dos profissionais de Educação Física, quanto a avaliação motora da criança, ocasiona o melhor acompanhamento de seu desempenho e permite detectar possíveis problemas de ordem motora, além de poder influenciar em seu processo de desenvolvimento.

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa de campo pretende estudar de forma reflexiva e crítica a importância dos jogos lúdico-recreativos para os alunos do 2ª ano da Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Paulo Freire do município de Buritis - RO, segundo a visão dos professores que ministram as aulas de Educação Física.

Essa pesquisa apresenta caráter descritivo-explicativo, com a função de descrever e explicar as condições que levaram a ocorrência dos fatos e dos fenômenos relacionados ao tema. Tal método, segundo Gil (1999), descreve os fenômenos e estabelece relações entre as variáveis permitindo aprofundar o conhecimento da realidade com o intuito de identificar os fatores e determinar a contribuição desses fatores para a ocorrência dos fenômenos.

Participaram desse estudo, cinco professores que desenvolvem aulas de Educação Física com as turmas de 2º ano do Ensino Fundamental da escola pesquisa. Os professores foram escolhidos para a pesquisa por serem profissionais efetivos na instituição de ensino, por apresentarem interesse em colaborar com a pesquisa e trabalharem com Educação Física escolar.

O termo de autorização para que a pesquisa fosse realizada na escola foi apresentado ao diretor da instituição e devidamente assinado por ele. Tal termo denominado TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assegura aos sujeitos o direito de participar da pesquisa e se apresenta como um documento fundamental para ser apresentado ao Comitê de Ética em Pesquisa. (Resolução CNS 196/96).

3.1 Coleta de Dados

Para realizar a coleta de dados, serão utilizados como instrumentos da pesquisa: questionário e entrevista. Tais instrumentos de coleta são estruturados e adaptados de acordo com o com os objetivos da pesquisa.

Segundo Gil (1999 p. 117), o questionário tem por objetivo quantificar os fenômenos sociais, como opiniões, informações e atitudes, para classificá-los e analisá-los. Através desse instrumento é possível obter informações mais complexas e precisas sem intervenções ou pressões diretas. Através dele, o professor pode responder de forma consistente a maneira com que percebe e trabalha as aulas de Educação Física Escolar, no ano-série pesquisado, que visa aulas com características recreativas.

Quanto à entrevista, Gil (1999, p.117) afirma que por meio dela o pesquisador obtém: “informações acerca do que as pessoas crêem, esperam, sentem ou desejam, pretendem fazer, fazem ou fizeram”. Ainda segundo esse autor a entrevista permite a indagação direta e assim o melhor esclarecimento dos fatos.

O questionário foi entregue a cada professor no mesmo período para que a resposta de um não influenciasse diretamente a resposta do outro fazendo com que assim o objetivo desse instrumento fosse alcançado. O mesmo é composto por 14 questões apresentadas abaixo:

- Há quanto tempo você atua nessa Instituição de Ensino?
- Você considera importante a Educação Física em sua escola?
- Você trabalha aulas de Educação Física dirigidas de acordo com os objetivos da Educação Física escolar?
- Você percebe a melhoria no rendimento dos alunos quando trabalha com atividades lúdico-recreativas?
- Seus alunos participam efetivamente das atividades recreativas que é proposta a eles?
- Você procura trabalhar a Educação Física fundamentada no PCN e na proposta curricular da escola?
- Você já recebeu alguma capacitação ou curso de aperfeiçoamento relacionado a recreação e/ ou Educação Física escolar?
- Quando você desenvolve aulas Educação Física, seus objetivos são claros?

- O que você espera que seus alunos aprendam nas aulas de Educação Física?
- Você acredita que atividades ministradas de forma lúdica nas aulas de Educação Física proporcionam resultado positivo para o desenvolvimento do discente?
- Enquanto profissional em educação, você utiliza atividades lúdicas em suas aulas?
- A forma lúdica de ensinar é importante para promover o desenvolvimento global dos discentes. Quais itens são considerados primordiais nas aulas de Educação Física?
- Você Identifica a ação das atividades lúdico-recreativas nos conteúdos teórico e prático, na produção do conhecimento em sua classe?
- O que você sugere para que haja melhor aproveitamento e aprendizagem nas aulas de Educação Física?

Após o recebimento do questionário devidamente respondido, foi realizada uma breve entrevista com os professores para que fossem reafirmadas as visões e necessidades deles quanto à ludicidade e Educação Física nessa série/ano.

4. APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Essa seção apresenta graficamente os dados coletados através do questionário entregue aos professores do 2º ano da E. M. E. I. E. F. Paulo Freire e reafirmados através de uma entrevista para a reafirmação dos dados e a análise e discussão dos dados a fim de dialogar com a pesquisa bibliográfica apresentada na seção anterior, ou seja, a concordância ou discordância dos dados obtidos com o resultado de outras pesquisas.

Entender a importância dos jogos lúdico-recreativos no 2º ano do Ensino Fundamental da E. M. E. I. E. F. Paulo Freire do município de Buritis, entendendo que as aulas de Educação Física nessa série/ano referem-se as práticas recreativas. Os professores foram entrevistados através do questionário (anexo I) e suas respostas compreendem o teor da discussão a seguir.

O que é pensado sobre os jogos lúdico-recreativos tanto pelo reconhecimento teórico científico e a prática cotidiana das aulas, com alunos que dispõe de necessidades de receber aulas que busquem seu desenvolvimento criativo, físico, social e cultural será o foco dessa discussão. A realidade vivida e apresentada na escola talvez não seja propícia para essa realização, entretanto será caracterizada como um todo que proporcionará a pesquisa sua legitimidade e conseguinte definir características próprias.

Vamos focar nos questionamentos considerando a literatura científica que servirá de base teórica para a análise realizada anteriormente.

Quanto às questões, seguem abaixo quase que fielmente a sequência do questionário considerando as respostas dadas pelos professores pesquisados. Isso se faz necessário para realizarmos a análise e discussão dos dados.

1. Há quanto tempo você atua nessa Instituição de Ensino?

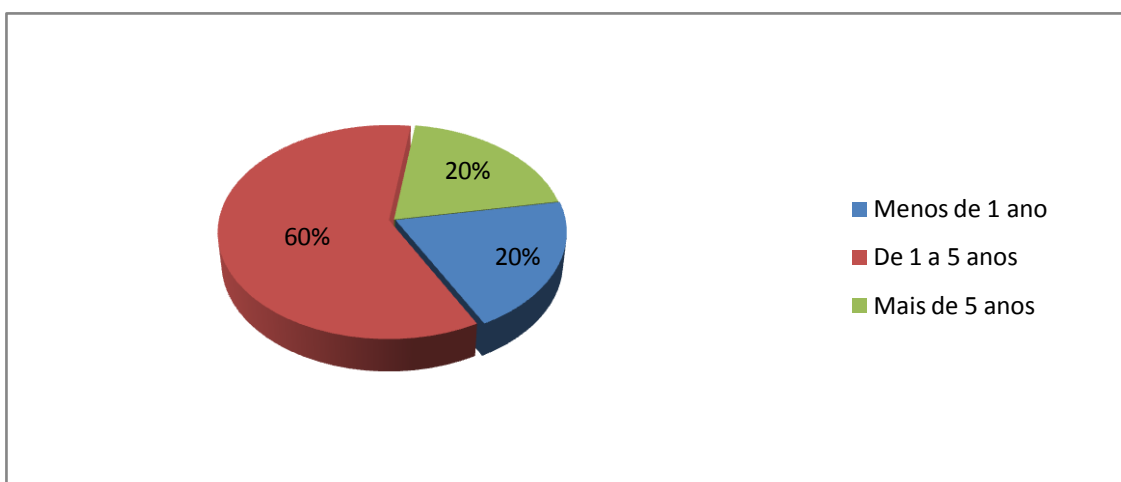


Figura 1 – gráfico do tempo de atuação dos professores pesquisados na escola.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

Podemos perceber que a maioria dos professores pesquisados desenvolvem o trabalho com as turmas da escola pesquisada escola a mais de um ano e podem consolidar a pesquisa com sua experiência e familiaridade com o ambiente escolar, com os alunos e as possibilidades de trabalho com a realidade sociocultural em que a escola se insere.

2. Você considera importante a Educação Física em sua escola?

Todos responderam que sim e justificaram que na alfabetização as aulas ocorrem de forma recreativa e que tais possibilitam aos alunos as relações interpessoais e em algumas brincadeiras a coletividade.

As aulas de Educação Física com fundamentos recreativos possibilitam aos alunos as relações interpessoais e, em algumas brincadeiras, a coletividade. De acordo com a análise realizada com os professores, subentende-se que nas aulas, a concepção do brincar está associada a desenvolver atividades sem que haja interferência quanto a forma de brincar e os valores proporcionados pelo ato do mesmo.

A Educação Física, como qualquer outra disciplina, deve reconhecer e respeitar as experiências e as necessidades dos seus alunos – colocando-os

integralmente, nos seus aspectos cognitivo, afetivo e psicomotor, no centro do processo educacional – e assumir o movimento como o seu objeto de aprendizagem no projeto pedagógico das escolas.

As respostas dos professores permitem considerar a prática da Educação Física, mesmo de forma recreativa, não podendo ser considerada como indispensável à formação do aluno ou prática educativa que, na visão de alguns profissionais de ensino, fica em segundo plano, desvalorizando a importância desta área de ensino no desenvolvimento da aprendizagem especialmente nas séries iniciais da educação básica.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais de 1997 (PCNs), o trabalho de Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental é importante, pois possibilita aos alunos terem desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com a finalidade de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções.

3. Você trabalha aulas de Educação Física dirigidas de acordo com os objetivos da Educação Física escolar?

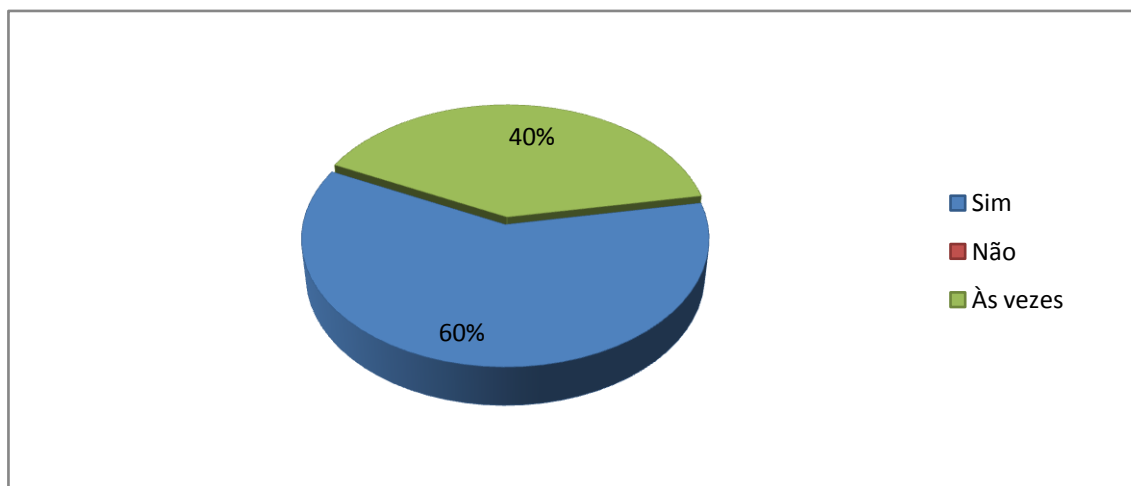


Figura 2 - Gráfico representativo da aplicação de aulas de Educação Física escolar dirigida.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012)

Esse questionamento tende a verificar a participação efetiva do professor nas atividades realizadas por seus alunos nas aulas de Educação Física. As respostas foram divergentes em relação a todos sendo que três responderam que sim, desenvolvem atividades dirigidas, com acompanhamento direto aos alunos e dois, responderam que nem sempre as aulas são acompanhadas e dirigidas por eles. Na maioria das aulas os alunos brincam sem que haja uma atividade especificada por ele.

Considerando atividades dirigidas como o acompanhamento dos alunos nas atividades práticas e a intervenção do professor quando necessário, percebe-se que em algumas aulas não há um acompanhamento eficaz por parte dos professores, os alunos brincam sem que haja uma atividade planejada específica para eles.

Os professores pesquisados não se sentem preparados para lidar com os jogos recreativos e tampouco demonstram o conhecimento necessário para sua aplicabilidade. Daí a preocupação sobre a importância do professor profissional em Educação Física, ou seja, graduado nessa área de formação, na elaboração adequada das atividades, utilizando para isso práticas pedagógicas e conhecimento científico objetivando alcançar as potencialidades de cada aluno, por meio do desenvolvimento de suas capacidades e habilidades físicas, psicológicas e sociais.

A Educação Física na escola tem grande importância em todos os segmentos da Educação Básica e essa importância é atribuída ao fato dela promover: o desenvolvimento integral do aluno, a socialização, a vida saudável, espírito de equipe, distração, relaxamento e prática de esportes. Os alunos nas aulas de Educação Física participam das diversas experiências corporais para as quais são provocados. Ao serem ajudados por professores e colegas, acabam por descobrir novos modelos e significados. As relações entre os colegas provocam o simbolismo e a necessidade de comunicação nos participantes. Se a aquisição dos processos mentais superiores se dá através do meio e as experiências lúdicas são provocadoras naturais de novas zonas

proximais, então a Educação Física que se utiliza do movimento como ferramenta pedagógica é propícia para a ampliação das aprendizagens.

O jogo lúdico-recreativo é capaz de promover e provocar a busca do conhecimento através da prática. A educação lúdica é transformadora e pode ser para o professor competente um instrumento de unificação, de libertação e de transformação das reais condições em que se encontra o educando. Ela pode ser uma arma na mão do professor despreparado, arma capaz de mutilar, não só o verdadeiro sentido da proposta, mas servir de negação do próprio ato de educar. As competências exigidas nessa fase de conhecimento e desenvolvimento físico do aluno, entre 7 e 8 anos, devem ser bem definidas e valorizadas em sua aplicação.

4. Você percebe a melhoria no rendimento dos alunos quando trabalha com atividades lúdico-recreativas?

Quanto à melhoria no rendimento escolar dos alunos quando uma turma é trabalhada com jogos lúdicos recreativos, foram unânimes, afirmando que sim, é perceptível a melhoria no rendimento dos educandos.

A afirmação dos professores permitiu perceber que a melhoria no rendimento escolar dos alunos das turmas onde são desenvolvidos jogos lúdicos recreativos é considerável e perceptível quando relacionado a criatividade, socialização e trabalho em equipe.

Em entrevista, um dos professores definiu ludicidade como “uma forma harmoniosa de se ensinar, ou seja, aulas desafiadoras e agradáveis aos alunos e que eles através de jogos e brincadeiras aprendam de forma mais significativa.” Outro definiu “como aprender brincando”.

Segundo os professores da Escola Municipal Educação Infantil e Ensino Fundamental Paulo Freire, que trabalham com o 2º ano, a eficácia dos jogos lúdicos para a formação de seus alunos acontece quando há um trabalho

sério, de um profissional em Educação Física, com aulas bem planejadas que vise o atendimento direto as necessidades de cada criança.

É necessária muita atenção as necessidades apresentadas pelos alunos, quanto a motricidade ou capacidades motoras, ao jogo estratégico e as condições socioculturais e econômicas dos alunos. Essa consideração se justifica quando salientamos que as atividades dirigidas lúdico-recreativas convidam a criança a expressar-se de diversas formas, como movimentos corporais, convivência social, dramatizações estimulando a criatividade o coleguismo entre outros. Nesse espaço ofertado a criança busca desenvolver suas potencialidades e compartilhar experiências em uma convivência dinâmica.

Através de jogos coletivos a criança desenvolve a confiança em si mesma, a imaginação, o autocontrole, a cooperação e a criatividade. Tais domínios fazem com que elas, a partir dessas vivências, busquem desenvolver estratégias para a resolução de situações cotidianas tanto em outras disciplinas como no seu dia-a-dia fora do ambiente escolar. O respeito merecido às práticas recreativas deve ser dado, pois não podemos dissociar jamais o conhecimento das práticas corporais.

Reafirmando a ação do educador como facilitador das atividades, mesclando momentos onde orienta e dirige o processo educativo, com momentos onde as crianças são responsáveis pelas suas próprias brincadeiras. O docente deve participar das atividades e aproveitar para refletir com as crianças sobre as brincadeiras e/ou jogos praticados por elas buscando desenvolver atitudes de cooperação entre as mesmas.

5. Seus alunos participam efetivamente das atividades recreativas que é proposta a eles?

A participação efetiva em foco compreende a interação com os colegas e a inserção de todos nas atividades realizadas nas aulas. Novamente foram unânimes na resposta, confirmando a participação integral dos discentes.

Os dados obtidos na questão nos permitem analisar o interesse dos alunos pelas práticas recreativas, pois mesmo não sendo oportunizadas variações de brincadeiras e jogos, práticas que envolvam movimento e momentos de euforia chamam muito a atenção. Os alunos, conforme a fala de um dos professores “*são participativos*”. Isso se deve ao momento livre das aulas, não pela atividade aplicada, atentando que alguns professores permitem que os alunos, por si mesmos, decidam o que jogar ou brincar.

6. Você procura trabalhar a Educação Física fundamentada no PCN e na Proposta Curricular da escola?

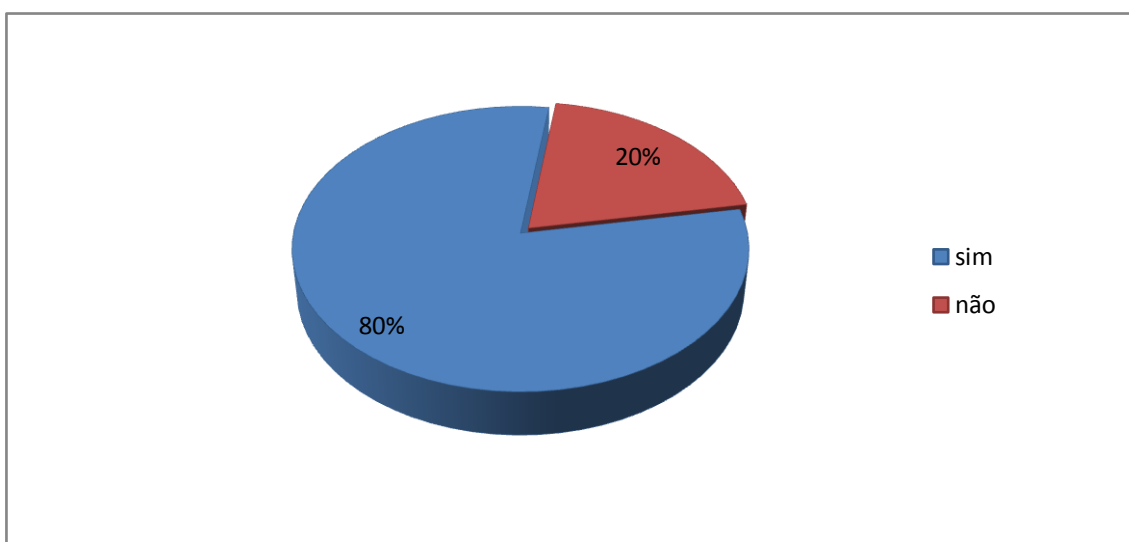


Figura 3 – Gráfico representativo da Fundamentação das aulas (PCN e Proposta Curricular).

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

Embora não tenham como leitura e análise periódica os PCN,s e a Proposta Curricular da Escola, quase todos os professores questionados afirmaram que baseiam-se neles para trabalhar a Educação Física escolar.

Constata-se que esses documentos são do conhecimento dos professores e o que eles propõem sobre a Educação Física nas séries iniciais, entretanto, quando questionados sobre a clareza dos objetivos por eles traçados, percebe-se que a maioria dos professores não seguem as

orientações e propostas efetivamente quando elaboram as aulas de Educação Física e tampouco buscam fundamentá-las em tais documentos.

A controvérsia deixa a ideia de que o objetivo das aulas é simplesmente de deixar os alunos brincarem sem proposições de brincadeiras que visem algo específico. Os alunos brincam de forma descoordenada: correm, pulam, chutam..., sem uma intervenção que possa direcioná-los a alguma atividade planejada.

7. Você já recebeu alguma capacitação ou curso de aperfeiçoamento recreação e/ ou Educação Física escolar?

Não.

Segundo eles seria necessário que houvesse capacitações, pois o conhecimento sobre como trabalhar com disciplina de Educação Física para eles é limitado a práticas de jogos como futebol, pular corda, queimada, e algumas outras brincadeiras. Esses cursos poderiam ser promovidos pela Secretaria de Educação do município,

Constata-se que as capacitações e formações em Educação Física escolar para a série/ano pesquisada são necessárias aos professores, principalmente no que se refere a metodologia e prática recreativa. Compreende-se então que a despreparação do professor para a aplicação das atividades recreativas no 2º ano do Ensino Fundamental deve-se ao fato da esfera municipal não perceber a necessidade e a importância da Educação Física para os alunos dessa fase. Sugerem-se cursos e oficinas de capacitação para que os professores tenham conhecimento necessário para trabalhar com as necessidades desses alunos.

8. Quando você desenvolve aulas Educação Física, seus objetivos são claros?

O gráfico mostra que nem sempre os objetivos das aulas são claros, mas, todavia são traçados objetivos para as aulas.

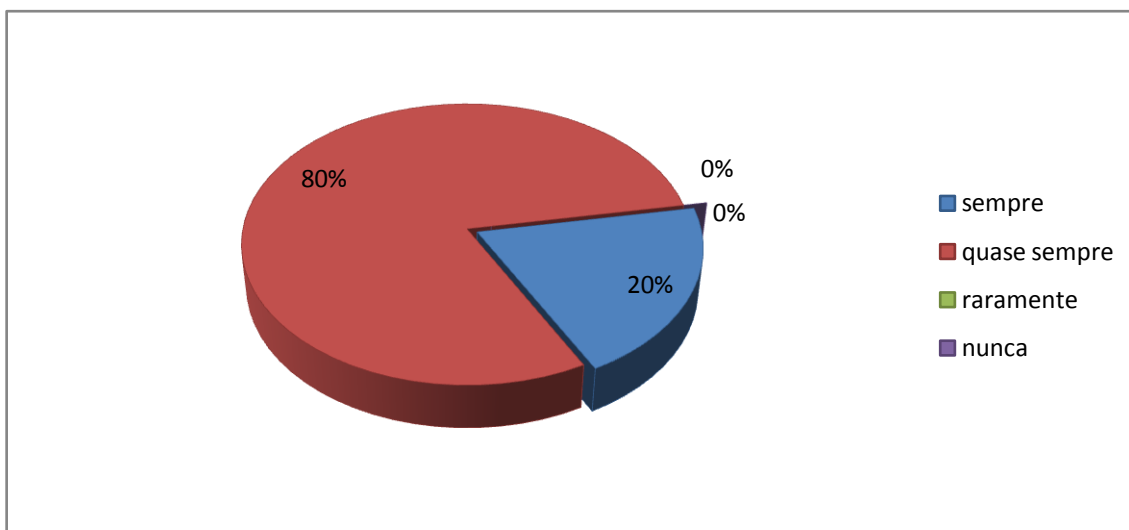


Figura 4 – Gráfico representativo da Clareza dos Objetivos nas aulas de Educação Física.
Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

9. O que você espera que seus alunos aprendam nas aulas de Educação Física?

Espera-se que os alunos aprendam a interagir com os colegas, respeitar regras, terem disciplina, respeito coletivo, tenham conhecimento das dimensões corporais e desenvolvam habilidades físicas.

Os valores comportamentais dos alunos são muito visados nas aulas de Educação Física pelos professores. O respeito às regras, a disciplina (comportamento) foram bastante enfatizados pelos professores. As capacidades para o trabalho e o brincar coletivo, o conhecimento do corpo e suas dimensões ficaram em segundo plano.

Sobre a responsabilidade aplicada a recreação para o enriquecimento e formação da personalidade do indivíduo ajudando a criar uma ordem social, podemos considerar a superficialidade com que é entendida a Educação Física pelos professores pesquisados. A recreação deve proporcionar atividades físicas ou mentais através da qual o indivíduo é estimulado naturalmente, para satisfazer necessidades físicas, psíquicas e/ou sociais, que lhe dão prazer.

10. Você acredita que atividades ministradas de forma lúdica nas aulas de Educação Física proporcionam resultado positivo para o desenvolvimento do discente?

A resposta positiva condiz com as observações e trabalho desenvolvidos em sala de aula.

Quanto a ludicidade nas aulas, consideramos que, mesmo com o desenvolvimento das aulas, às vezes, de forma inadequada, os professores questionados concordam com a positividade das aulas de Educação Física recreativa trabalhadas de forma lúdica, reconhecem que elas propiciam um resultado positivo principalmente para os alunos mais tímidos e com dificuldades de interação com os demais colegas. No momento da aula de Educação Física, todos os alunos se envolvem, alguns sempre querem os mesmos jogos, mas quando são propostos jogos diferenciados eles também participam. Os jogos fazem essa aproximação dos alunos e com isso melhora o relacionamento entre eles.

Isso permite entender que o jogo ajuda na evolução da aprendizagem do aluno, desenvolvendo o aspecto cognitivo, motor, físico, afetivo, além de facilitar a aquisição dos valores humanos em sua formação. Ele é um excelente meio didático, sendo utilizado para se alcançar êxito no ambiente escolar. Os jogos devem ser prazerosos para que o aluno se sinta estimulado a participar e experimentem verdadeiramente as situações e sensações proporcionadas pelo jogo. Dai a necessidade dos jogos serem interessantes para as crianças permitindo que possibilidades de aprendizagem sejam alcançadas.

O educador consciente de seu compromisso social e que trabalha com a concepção de ensino emancipatória, planejará situações lúdicas em que a criança vivenciará experiências de construção e reconstrução de saberes existentes no seu mundo real, além de significativas interações sociais. Desse modo, a criança aprende brincando, de forma prazerosa. Pode-se dizer que o lúdico, na sua essência, faz toda diferença no planejamento de ensino,

possibilitando momentos de problematização e reflexão crítica do conhecimento.

Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar as energias das crianças, mas meios que enriquecem e contribuem para o desenvolvimento intelectual. Eles não são simplesmente passatempos para distraírem os alunos, ao contrário, ocupam lugar de extraordinária importância na Educação Física escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, possibilitando o avanço dos conhecimentos teórico-práticos. Estimula a observar e a se autorreconhecer, a perceber e compreender o ambiente em que se vive e inserir-se nesse espaço.

Através do jogo o aluno pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança se manifeste, utilizando suas potencialidades de maneira integral. Enfocar a brincadeira é permitir esse desenvolvimento, e o jogo é um método lúdico que favorece a assimilação de realidades intelectuais exteriores à inteligência infantil.

A atividade lúdica convida a criança a expressar-se de diversas formas, como movimentos corporais, convivência social, dramatizações entre outras. No espaço lúdico, a criança tende a desenvolver suas potencialidades e compartilha experiências em uma convivência dinâmica. O ato de brincar através do jogo, a criança pode desenvolver a confiança em si mesma, sua imaginação, a auto-estima, o autocontrole, a cooperação e a criatividade; o brinquedo revela o seu mundo interior e leva ao aprender fazendo. A escola deve respeitar este conhecimento de mundo da criança e entender o processo pelo qual a criança passa até alfabetizar-se, permitindo enfrentar e compreender melhor os primeiros anos escolares, transformando a escola em um verdadeiro ambiente de aprendizagem.

11. Enquanto profissional em educação, você utiliza atividades lúdicas em suas aulas?

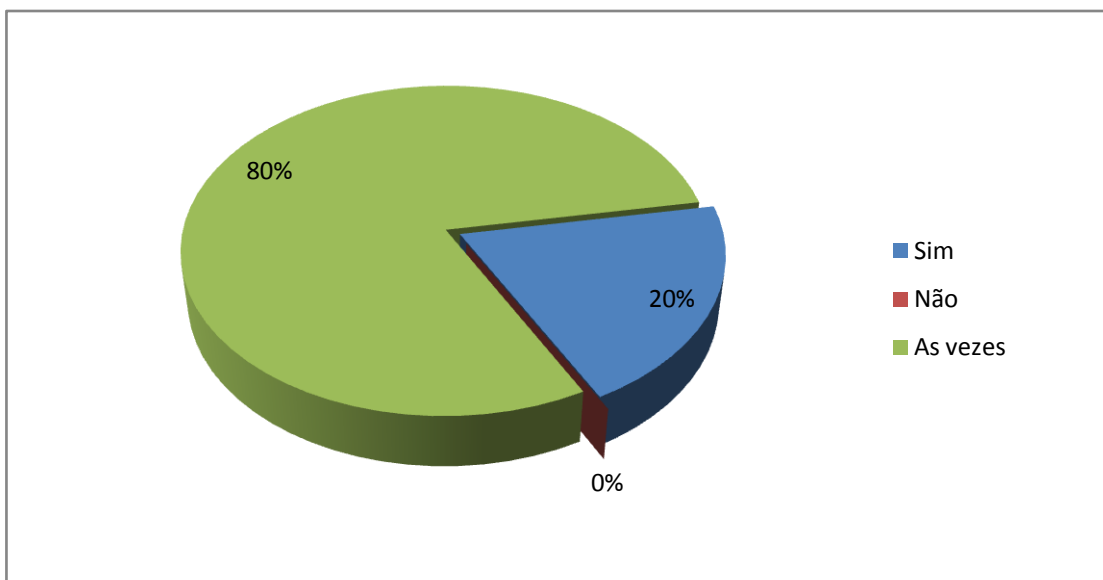


Figura 5 – Gráfico da utilização das atividades lúdicas nas aulas.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

A indecisão e a contradição das respostas associam-se ao fato de que, segundo um dos professores, é difícil utilizar sempre atividades lúdicas, pois a indisciplina atrapalha o desenvolvimento das atividades com os alunos.

Tal questionamento permitiu identificar o que os docentes consideram como dificuldades para desenvolver aulas com atividades lúdicas. Segundo um dos professores, é difícil utilizar sempre atividades lúdicas, pois a indisciplina atrapalha a aplicação das atividades com os alunos.

É real as dificuldades enfrentadas pelos professores quanto a indisciplina na escola e não é diferente quando se trata de aulas de Educação Física. O professor muitas vezes é fadado a lidar com situações que não permitem desenvolver as aulas como deveria, ou seja, o desenvolvimento da aula planejada fica comprometido.

A indisciplina, então, passa a ser vista como um problema desestimulante ao trabalho do professor: A atitude de desrespeito, de

intolerância aos acordos firmados, o não cumprimento de regras tendem a aumentar a medida que o professor não estimulado deixa de estabelecer esse domínio sobre sua prática. Todavia a revisão de métodos e definição de limites e regras pode favorecer o professor em sua prática como educador. As atividades lúdicas podem ser um meio de transformação da realidade e também desses desvios comportamentais citados pelos professores.

É imprescindível a inserção de regras que impliquem valores e conduta para que a formação psicossocial do aluno aconteça e é necessário que essas regras partam dos pais e professores. Os limites estabelecidos por essas regras não devem ser compreendidos como forma de controle sobre os alunos simplesmente, deve servir de base para promover vivências coletivas, a postura diante de situações cotidianas e a posição ocupada dentro de espaços sociais como família, escola, bairro, igreja, e a sociedade em geral.

Dessa forma, as normas deixam de ser entendidas apenas como uma maneira de podar o aluno e estabelecer limites, e passam a ser vistas como necessárias ao convívio social. Nesse pensamento, o professor na escola é quem educa, oferece parâmetros e estabelece limites.

Almeida (1987) defende que a educação lúdica pode ser para o professor competente um instrumento de unificação, de libertação e de transformação das reais condições em que se encontra o educando. É uma prática desafiadora, inovadora, possível de ser aplicada e pode ser uma arma na mão do professor despreparado, arma capaz de mutilar, não só o verdadeiro sentido da proposta, mas servir de negação do próprio ato de educar.

12. Você Identifica a ação das atividades lúdico-recreativas nos conteúdos teórico e prático, na produção do conhecimento em sua classe?

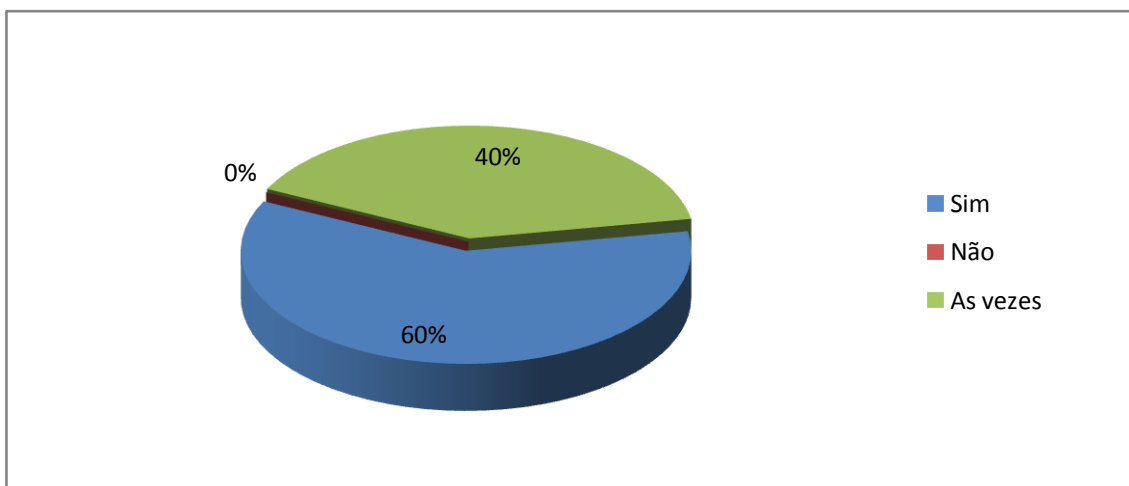


Figura 6 – Gráfico da ação das atividades lúdico-recreativas de forma multidisciplinar.

Fonte: Pesquisa de Campo convencional (2012).

Quanto a avaliar a ação dos jogos lúdicos de forma multidisciplinar, os professores demonstraram que nem sempre é fácil diagnosticar essa ação, entretanto é perceptível quando se refere a questões de relacionamento entre alunos e professor.

A forma lúdica de ensinar é importante para promover o desenvolvimento global dos discentes. De acordo com os itens considerados pelos professores, percebe-se que os docentes pesquisados consideram que a forma lúdica proporciona a socialização, a inclusão, a criatividade, e no caso das aulas de Educação Física as habilidades motoras fina, grossa, noções espaciais, ritmos... através da atividade física, recreativa e do desporto, o desenvolvimento e o aperfeiçoamento das potencialidades físicas, de autocontrole, de espírito de grupo e de respeito às individualidades. Com essa compreensão entendemos que os professores teoricamente tem conhecimento sobre a proposta para a Educação Física no 2º ano.

Para os professores, identificar essa ação não é tão fácil. Ficou percebido que uma visão abrangente sobre a ação dos jogos desenvolvidos nas aulas vai além de uma análise superficial. Subtende-se que tais atividades promovem interação e participatividade nos momentos do “brincar” e que elas

podem interferir na aprendizagem das outras disciplinas de forma bastante significativa.

As afirmações dos professores quanto a multidisciplinaridade levam a concluir que, ela ocorre quando a solução de um problema exige informações de duas ou mais ciências ou setores do conhecimento sem que as disciplinas envolvidas no processo sejam elas mesmas modificadas ou enriquecidas.

13. O que você sugere para que haja melhor aproveitamento e aprendizagem nas aulas de Educação Física?

Quanto às sugestões para que haja um melhor aproveitamento e aprendizagem nas aulas esbarramos na falta de materiais adequados, espaço propício e pessoas habilitadas em Educação Física.

As dificuldades encontradas por eles na preparação das aulas, nas atividades a serem realizadas, nos métodos e objetivos deve-se, de acordo com os professores pesquisados, a não formação para lidar com os procedimentos a serem realizados. O que desenvolver no aluno? Qual a sua real necessidade quanto a atividade física? O que devo priorizar?

A escola está situada numa região periférica do município de buritis e atende cerca de 730 alunos, as aulas de Educação Física são desenvolvidas num terreno vazio atrás da escola. Percebe-se que os alunos ficam dispersos nas aulas, muitas vezes se isolam em grupinhos e não desenvolvem atividades coletivas, alguns professores não acompanham as aulas, não fazem intervenções e nem propõem atividades diferenciadas.

5. CONCLUSÃO

Por meio desta pesquisa podemos identificar a importância dos jogos lúdico-recreativos nas aulas de Educação Física do segundo ano do Ensino Fundamental, conforme os estudos científicos apresentados e a visão dos professores pesquisados.

Conclui-se que a relevância dos jogos lúdicos para os alunos do 2º ano da escola Paulo Freire está relacionada com os benefícios produzidos pelos mesmos no processo de ensino aprendizagem desses alunos. Podemos observar que a aplicabilidade das atividades lúdicas nas aulas de Educação Física, na escola pesquisada ainda estão relacionadas a uma cultura de desvalorização, pois o momento das aulas estão mais associados ao brincar espontâneo do que aulas com objetivos e propostas de atividades diferenciadas.

Embora compreendam o valor da atividade lúdica nas aulas de Educação Física e seu valor para a formação do conhecimento do aluno e ainda sua característica multidisciplinar, não há um comprometimento com sua inserção nas aulas, principalmente se tratando das aulas de Educação Física Escolar.

O estudo permitiu compreender e apontar as contribuições das atividades lúdicas para os alunos entendendo que eles proporcionam o desenvolvimento da criança de forma gradativa e harmoniosa. Ao brincar percebe-se o aguçamento das capacidades instintivas, visuais e auditivas, a associação do que lhe é ensinado com o seu domínio ou conhecimento cultural, desenvolve habilidades motoras, diminui a indisciplina, realça a criatividade e a imaginação além de aumentar a integração e relação com os colegas, promovendo assim o crescimento mental e as relações sociais. Constata também suas contribuições para a formação de cidadãos autônomos capazes de pensar e solucionar problemas que exijam diferentes habilidades e conhecimentos.

Verificou-se que as reclamações e questionamentos realizados pelos professores derivam da necessidade de profissionais especializados em Educação Física e da falta de formação (capacitação) específica para a recreação escolar.

Em síntese esse trabalho constatou que o jogo deve ser desenvolvido a partir de aspectos lúdicos, evitando enaltecer a performance competitiva entre as crianças dessa faixa etária e grau de instrução. É reconhecido o papel das atividades voltadas para a ludicidade no desenvolvimento da criatividade, da segurança e autoestima, do autorreconhecimento corporal e assimilação de regras e limites. Vale frisar que, os jogos devem promover características emancipatórias proporcionando compreensões de si e do mundo a sua volta. Todavia concluiu-se que os professores estão despreparados e desmotivados quanto a efetivação do jogo nas aulas de recreação, devido a falta de representatividade dada a Educação Física em caráter lúdico-recreativo, sendo ela considerada dessa forma tanto pela escola (gestores e pais) e por alguns professores.

As contribuições das atividades lúdicas para os alunos estão relacionadas a ampliação de possibilidades que favoreçam a aprendizagem na escola sabendo que a ludicidade caracteriza-se pela espontaneidade e a satisfação pela prática. Considerando o interesse e o prazer pela prática das atividades fundamentais para a aprendizagem as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento criativo e espontâneo da criança.

Permite-se com essa pesquisa compreender os aspectos que valorizam a Educação Física escolar entendendo seu valor quanto a formação do aluno fisicamente, mentalmente, social e culturalmente, percebendo que jogos recreativos trabalhados de forma lúdica permite que o aluno desenvolva capacidades de criação automatização e resolução de problemas que promoverá uma melhoria de rendimento não somente nas aulas de Educação Física mas em outras disciplinas, ou seja, os jogos lúdico-recreativos podem se apresentar de forma multidisciplinar considerando seu campo de ação.

Consolida-se que os jogos recreativos, agora, vão além de simples jogos desorientados e sem objetivo especificado nos planejamentos de aula, não é somente correr, saltar, de forma descoordenada, eles estão caracterizados pela ludicidade que propõe envolver os alunos e educar através do jogo e do brincar. Uma Educação Física que desenvolva capacidades, não somente físicas, mas cultural e social, que promova bem estar é o que interessa a educação atual. A pesquisa realizada considera os jogos lúdicos uma forma consciente e interessante de tratar essa disciplina na escola com alunos do 2º ano nas aulas de recreação.

Essa pesquisa espera ser de grande importância para a área de Educação Física e possa contribuir para que sejam desenvolvidos novos estudos sejam difundidos sobre a temática proposta.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 11. Ed. São Paulo: Loyola, 1987.

ANTUNES, Celso. *Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2001

BENJAMIM, Walter. *Reflexões: A Criança o Brinquedo a Educação*. 3. ed. São Paulo: Summus, 1984, v.17.

BRASIL. lei 9394/96, de 20 de novembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, 1996, complementada pela Lei nº 10.793, de 2003 que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional e dá outras providências. Diário Oficial da União - Seção 1 - 02/12/2003, Página 3

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental*. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Fundamental, DF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CUNHA, Nylse Helena. “Brinquedoteca: um mergulho no brincar”. São Paulo: Matese, 1994.

DIEM, L. *Os primeiros anos são decisivos: Como desenvolver a inteligência das crianças desde o berço, pelo treino dos movimentos*. 1 ed. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1980.

FARIA Jr, Alfredo Gomes de. *Introdução à didática de Educação Física*. 2.ed. Botafogo: Fórum, 1974

FARIA Jr, Alfredo Gomes de; CUNHA Jr, Carlos Fernando Ferreira da; ROCHA Jr, Coriolano Pereira da; NOZAKI, Hajime Takeushe. *Uma Introdução à Educação Física*. Niterói: Corpus, 1999

FREIRE, J. B. Educação do corpo inteiro: teoria e pratica da Educação Física. 4. Ed. São Paulo: Scipione 2002.

FRIEDMANN, Adriana. *O Direito de Brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Scritta, 1992.

GALLAHUE, D. L. e OZMUN, J. C. *Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. 3ª Edição. São Paulo: Phorte Editora, 2005.

GALLAHUE, D. L.; DONNELLY, F. C. *Educação Física desenvolvimentista para todas as crianças*. 4ª. São Paulo: Phorte Editora, 2008.

GALLAHUE, D.L.; OZMUN, J.C. *Compreendendo o Desenvolvimento Motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. São Paulo: Phorte, 2002.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. São Paulo: Atlas, 1999.

GUERRA, Marlene. *Recreação e Lazer*. Porto Alegre, Sagra, 1982.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens.*, São Paulo: Ed Perspectiva, 2000.

JÚNIOR, A. S. S. *A Ludicidade no primeiro segmento do Ensino Fundamental*. IX EnFEFE – Encontro Fluminense de Educação Física Escolar, 2005.

KUDE, Vera Maria Moreira; BONAMIGO, Euza Maria de Rezende. *Brincar: é isso importante para a educação?*. Porto Alegre: Veritas, 1991. v. 36, n.144, Dezembro.

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. “Multidisciplinaridade” (verbete). Dicionário Interativo da Educação Brasileira – EducaBrasil. São Paulo: Midiamix Editora, 2002.

MOREIRA, E.C. Educação Física Escolar: Desafio e propostas. Jundiaí, SP: Fontoura, 2004.

MURCIA, J. A. M. Aprendizagem através do jogo. Porto alegre: Artmed, 2005. p. 109-122.

PIAGET, Jean. The epistemology of interdisciplinary relationships. In: op. cit. n.3, p.136-139.1998.

PIAGET, Jean. *A Formação do símbolo: imitação, jogo e sonho*. Rio de Janeiro: Guanabara Kaoam, 1978.

REDIN, Euclides, O espaço e o tempo da criança. 3ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.

REGO, Teresa Cristina. Brincar é coisa séria. São Paulo: Fundação Samuel, 1992.

ROSAMILHA, Nelson. *Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil*. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTIN, Vilvino. *Educação Física: outros caminhos*. Porto Alegre: EST, 1990.

TEIXEIRA, Mauro Soares; FIGUEIREDO, Jarbas Sales de. *Recreação para Todos: manual teórico-prático*. 2. ed. São Paulo: Editora Obelisco, 1970.

VYGOTSKY, Lev. S. *A Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1994. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd122/educacao-fisica-escolar-expectativas-importancia-e-objetivos.htm>. Acesso em: 20 de março 2012.

WINNICOTT, D.W. *O Brincar & a Realidade*. Rio de Janeiro: Imado Editora LTDA, 1975.

7. ANEXOS

Anexo A – Questionário para coleta de dados



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO PROGRAMA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – POLO ARIQUEMES – RO**



Questionário para coleta de dados

Nome: _____

1. Há quanto tempo você atua nessa Instituição de Ensino?

() Menos de 01 ano;

() 01 a 05 anos;

() mais de 05 anos.

2. Você considera importante a Educação Física em sua escola?

() Sim

() Não

() Às vezes

3. Você trabalha aulas de Educação Física dirigidas de acordo com os objetivos da Educação Física escolar?

() Sim

() Não

() Às vezes

4. Você percebe a melhoria no rendimento dos alunos quando trabalha com atividades lúdico-recreativas?

☐ Sim

☐ Não

☐ Às vezes

5. Seus alunos participam efetivamente das atividades recreativas que é proposta a eles?

☐ Sim

☐ Não

☐ Às vezes

6. Você procura trabalhar a Educação Física fundamentada no PCN e na proposta curricular da escola?

☐ Sim

☐ Não

7. Você já recebeu alguma capacitação ou curso de aperfeiçoamento relacionado a recreação e/ ou Educação Física escolar?

☐ Sim

☐ Não

8. Quando você desenvolve aulas Educação Física, seus objetivos são claros?

☐ Sempre

☐ Quase sempre

☐ Raramente

() Nunca

9. O que você espera que seus alunos aprendam nas aulas de Educação Física?

10. Você acredita que atividades ministradas de forma lúdica nas aulas de Educação Física proporcionam resultado positivo para o desenvolvimento do discente?

() Sim

() Não

11. Enquanto profissional em educação, você utiliza atividades lúdicas em suas aulas?

() Sim

() Não

() Às vezes

12. A forma lúdica de ensinar é importante para promover o desenvolvimento global dos discentes. Quais itens é considerado primordial nas aulas de Educação Física?

() socialização

() inclusão

() interação

() outros:

13. Você Identifica a ação das atividades lúdico-recreativas nos conteúdos teórico e prático, na produção do conhecimento em sua classe?

() Sim

() Não

() Às vezes.

14. O que você sugere para que haja melhor aproveitamento e aprendizagem nas aulas de Educação Física?

Anexo B - Roteiro de entrevista



Universidade de Brasília
Faculdade de Educação Física
Programa Pró-Licenciatura



TCC – TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS LÚDICO-RECREATIVOS PARA O 2º ANO DA E. M. E. I. E. F. PAULO FREIRE DE BURITIS - RO

Acadêmico: Valdeir de Oliveira Assis

Roteiro de entrevista

1. O que você considera como ludicidade?
2. Você gosta de trabalhar aulas de educação física?
3. A escola dispõe de materiais adequados para a elaboração de atividades e materiais adequados para as aulas de educação física?
4. Quais os problemas enfrentados pelos professores no desenvolvimento das aulas de educação física?

Quais as sugestões para reverter a situação?

8. APÊNDICE

Apêndice A - TCLE - Termo de Concordância Livre e Esclarecido da pesquisa



UnB
UNIVERSIDADE DE BRÁSILIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DARCY RIBEIRO
BRÁSILIA - DF
TELEFONE (061) 3107-1947
E-mail: ceps@unb.br
<http://fs.unb.br/cep/>

TERMO DE CONCORDÂNCIA

O Senhor Valdivio Simões do Nascimento diretor da E. M. E. I. E. F. Paulo freire está de acordo com a realização, nesta unidade escolar, da pesquisa **"A importância dos jogos lúdico-recreativos para o 2º ano da E. M. E. I. E. F. Paulo freire de Buritis - RO"** de responsabilidade do pesquisador **Valdeir de Oliveira Assis** para desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso dos(as) estudantes do curso a distância de Educação Física/UnB, após aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da com Seres Humanos da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília.

O estudo envolve **observações, participantes, entrevistas e questionários** com professores e estudantes do 2º ano da E. M. E. I. E. F. Paulo freire. Tem duração de 1 mês, com previsão de início para 08/2012.

Buritis, 20 de agosto de 2012



Diretor/coordenador responsável:
Assinatura/carimbo
Valdivio Simões do Nascimento
Diretor
Port. 018/GP/FMB/2012
E.M.E.I.E.F. Paulo Freire

Pesquisador Responsável pela pesquisa:
Assinatura

Recebido
10/11/12
